



¿Qué es Classcraft?

Classcraft hace que la escuela sea más significativa para los estudiantes mediante experiencias de aprendizaje colaborativo y lúdico dirigidas al niño en su totalidad. Con el uso de la tecnología, juegos e historietas -cosas con las que razonan y les encantan a los niños- Classcraft ayuda a los profesores de tus hijos para crear un entorno de aprendizaje relevante, desde el punto de vista cultural.

Con Classcraft, las clases se mantienen de la misma forma que antes – los profesores enseñan matemáticas, ciencias sociales, ciencias y todas las otras asignaturas, así como las tareas para casa. Lo que cambia son las dinámicas sociales en el aula. Cuando los estudiantes muestran buenos comportamientos, como hacer la tarea, ayudar a otros estudiantes u obtener buenos resultados académicos, el profesor les dará Puntos de Experiencia (**XP**) para su personaje digital en Classcraft.

Los personajes digitales de los estudiantes, o “Avatars”, representan su progreso en clase a lo largo del trimestre o año escolar. Durante este tiempo, al ganar **XP** los estudiantes podrán ganar privilegios motivadores y reales. Los estudiantes podrán usar privilegios, como pueden ser tiempo extra en un examen o sentarse al lado de otro estudiante en clase, de forma individual y con sus compañeros de equipo.

Utilizando Classcraft, los estudiantes aprenderán a trabajar mejor en equipo y avanzar más en clase mientras se divierten. El énfasis en la colaboración establecido en las reglas del juego ayuda a conseguir habilidades emocionales sociales no cognitivas como la empatía, liderazgo y comunicación. Estas habilidades son clave en el mercado laboral actual y no suelen ser enseñadas en el currículum tradicional.

¿Es Classcraft un juego?

Sí y no. Classcraft hace uso de las mecánicas de diversión de los video juegos, lo cual hace que sea atractivo para los niños y niñas a primera vista pero funciona de una forma muy distinta.

Classcraft no significa estar más tiempo delante de una pantalla. Sin embargo, actúa como puente entre la experiencia física del estudiante en la clase y la digital

del currículum en línea. Los estudiantes desbloquean logros (sensacionales equipos o mascotas para sus personajes, o nuevos privilegios) basados en su comportamiento y objetivos cumplidos. Cuanto mejor lo hagan en la vida real, mayor será la evolución de sus personajes en el juego — en otras palabras, ¡subirán más niveles!



¿Por qué cambia el comportamiento?

Classcraft incentiva a los estudiantes a desarrollar empatía y buenos hábitos por medio de recompensas de **XP** al comportamiento positivo. A menudo, las reglas del colegio y de la clase se convierten en “reglas del juego”.

Cuando aparecen comportamientos negativos, los profesores pueden quitar puntos de salud (**HP**) a los personajes de los estudiantes. Si su personaje pierde todos los puntos de salud, el estudiante tendrá que realizar una tarea, como hacer deberes extra. Todos los miembros del equipo también perderán un poco de **HP**. Esto aporta una retroalimentación correctiva en el instante en el que un comportamiento tiene lugar y permite a ambos, los profesores y estudiantes a vigilar el

progreso general dirigido al comportamiento positivo.

Esto enseña a los estudiantes a conocer la responsabilidad de sus acciones creando “momentos heroicos” en los que los estudiantes se ayudan entre ellos de forma voluntaria. Por ejemplo, los estudiantes podrían ofrecer ayuda a un compañero en la clase para que pueda completar sus deberes a tiempo, y así poder seguir el ritmo de la clase en caso de que suela ir algo más lento.

Ellos son responsables de sus compañeros y querrán ganar **XP**, los estudiantes están motivados para hacer las cosas bien en clase tanto en su comportamiento como en el aspecto académico. ¡El éxito se convierte en un esfuerzo de equipo en el que todos ganan!



¿Qué dicen los expertos?

Classcraft está creando un camino para estudiantes motivados, involucrados y felices.

"... el profesor señaló un **alto nivel de motivación y mayor interés en el trabajo de clase**. Los alumnos tienden a **mostrar un comportamiento más participativo en cada sección de la clase**: respondiendo preguntas y trabajando en clase. Ellos quieren ganar puntos." ¹

En una encuesta voluntaria realizada por 875 profesores que utilizan Classcraft, el **99% de los profesores dicen** que ha tenido un **impacto positivo en el ambiente de la clase (bullying)**. ²

El examen del grupo en el que se utilizó Classcraft ha obtenido las notas más altas de la clase de Historia durante el curso.

Las notas aumentaron en un 8%.³

En el grupo que utilizó Classcraft, **el compromiso incrementó entre un 50% y un 85%.⁴**



[1] Classcraft: from gamification to ludicization
http://files.classcraft.com/classcraft-assets/research/Sanchez_Young_Jouneau.pdf

[2] the Classcraft Teachers Report
http://files.classcraft.com/classcraft-assets/research/Survey_Results.pdf

[3] Use of Gamification in the IB History Class and as a Tool for Form Teacher. New Empirical Research and Solutions
<http://files.classcraft.com/classcraft-assets/research/Janiec.pdf>

[4] El Classcraft com a mesura per incentivar la motivació, l'atenció a la diversitat i l'aprenentatge de les ciències naturals
<http://files.classcraft.com/classcraft-assets/research/Tauler.pdf>